

Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport  
ISSN: 1138-3194  
Copyright © 2009  
<http://www.raco.cat/index.php/Aloma>

# Jugar, una necesidad y un derecho

Imma Marín

## Resumen

*La vida infantil no puede concebirse sin juego. Así comienza este artículo brindándonos una reflexión sobre la importancia del juego en la vida de las personas. Importancia de tal magnitud que se convierte, en el caso de los niños y las niñas, en derecho, recogido en el año 1989 en la Convención sobre los Derechos del Niño. Pero, para que el juego sea realmente estímulo del sano crecimiento, se necesitan tiempo, espacios, materiales lúdicos y compañeros de juego; todo ello envuelto por la mirada atenta y alentadora de los padres y adultos.*

*También se analiza el papel actual de las ludotecas en la difusión y promoción del juego, atendiendo a las nuevas necesidades sociales. Para ello se parte de las características y necesidades educativas básicas de los niños españoles entre los 8 y 14 años, identificadas a través de un reciente estudio de la Universidad de Valencia.*

*Por último, se da a conocer el trabajo realizado por la International Play Association en España (IPA España) –entidad fundada en 1961 en Dinamarca–, que actúa en España como asociación desde el año 2005. De entre todos los proyectos de dicha asociación se destaca la celebración del Día Internacional del Juego (Play Day), que a través de acciones de comunicación y difusión transmite a toda la sociedad la necesidad del juego en el desarrollo y crecimiento de la persona.*

## Autor de correspondencia

**Imma Marín**

Marinva Serveis i Projectes, S.L.  
Carretera d'Esplugues, 66 baixoa  
08940 Cornellà de Llobregat  
[Marinva@marinva.es](mailto:Marinva@marinva.es)  
[www.ipa.org](http://www.ipa.org)

**Jugar es un derecho**, fundamentalmente, porque la vida infantil no puede concebirse sin juego. **Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad** de niños y niñas de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar...Es ese impulso primario que nos empuja desde la infancia a descubrir, explorar, dominar y **querer el mundo que nos rodea**, posibilitando un **sano y armonioso crecimiento** del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Jugar es una de las fuentes más importante de progreso y aprendizaje.

El derecho a jugar fue reconocido por primera vez, el 20 de noviembre de 1959, momento en que la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba la Declaración de los Derechos del Niño. Dicha declaración contempla la ciudadanía de niños y niñas, teniendo en cuenta tres aspectos esenciales:

- derecho a ser protegidos frente a ciertas clases de conducta (maltrato, abandono, explotación...)
- derecho a acceder a determinados beneficios y servicios (educación, atención sanitaria, seguridad social...)
- derecho a realizar ciertas actividades, a participar en ellas

Así, según recoge el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño:

*«Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento».*

### **Jugar, un asunto muy serio**

Jugar es pues, ¡un asunto muy serio! Más allá de los juegos y del hecho de jugar, el «juego» constituye una actitud frente la vida. Si jugar es una actividad libre y espontánea, una fuente inagotable de placer y satisfacción, el juego evoca una actitud, que va mucho más allá de la simple manipulación del juguete. Nos remite al deseo, la curiosidad, la pasión, la alegría, la libertad, la espontaneidad, el placer, el sentido del humor...; en definitiva, fomenta en la persona que juega «las ganas de... saber, sentir, crear,

descubrir, disfrutar, esforzarse, aceptar retos». Porque el «juego», ni más ni menos, es **puras ganas de vivir**, la vida tal como viene, nuestra vida.

A pesar de que sabemos que los éxitos en el juego no cambiaran nuestra realidad (por muchos éxitos que obtengamos jugando al *Monopoly* nuestra cuenta bancaria no variará), cuando jugamos, **concentramos todos nuestros sentidos y esfuerzos**, estamos completamente absorbidos en la actividad. Parte de esta pasión y entusiasmo viene determinada porque jugar es una **actividad libre**, que **no será juzgada**, en la que disponemos de un **espacio personal**, de un tiempo y de un **margen de error**, que en otras actividades no nos están permitidos.

Garantizar, pues, el juego de niños y niñas es un deber porque:

- estimula la curiosidad, motor de cualquier aprendizaje
- proporciona alegría, placer y satisfacción
- estimula el afán de conquista y de superación personal
- proporciona confianza en uno mismo
- supone la oportunidad de expresar opiniones y sentimientos
- favorece la interiorización de normas y pautas de comportamiento social
- estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales

**Conocemos, expresamos, vencemos miedos, nos superamos...**

El **juego** adquiere en la infancia un **valor psicopedagógico** evidente. Al jugar los niños y niñas **exteriorizan sus miedos, angustias y preocupaciones** más íntimas, a través de la acción. Esto les permite, elaborar sus emociones y sentimientos recreándolos con la ayuda de diversos objetos (muñecos, animales, monstruos...) que ponen en acción inventando nuevas historias, ensayando nuevos finales ante situaciones difíciles, poniéndose en la piel de los demás o repitiendo hasta la saciedad situaciones placenteras.

El **juego** pues, facilita la **expresión de sentimientos**, liberando tensiones psíquicas y favoreciendo un equilibrio emocional de la personali-

dad. Actúa como estimulante de la superación personal, a partir de la **experimentación del éxito**, base de la propia confianza. Wallon dice que el sentimiento de superación que se consigue en el juego es el que proporciona al niño el gusto por el trabajo. Jugando aceptamos retos que superamos con esfuerzo, nos sometemos a los resultados del azar, elaboramos defensas contra la frustración, aprendemos a ponernos en el lugar del otro; aceptamos las normas y pautas sociales: esperar el turno, ganar, perder, ceder... En el juego se **desarrollan todas las funciones psíquicas** fundamentales para un crecimiento equilibrado: percepciones, pensamiento, razonamiento lógico, creatividad, imaginación...

### ¿Qué necesitamos para garantizar el juego?

Para poder jugar, niños y niñas necesitan disponer de una serie de **condiciones, sin las cuales, el juego no es posible.**

En primer lugar se necesita **tiempo**, rico y pausado, sin prisas, en donde se pueda desplegar la imaginación y recogerla; tiempo para recrear todo lo visto, experimentado y aprendido. Tiempo para soñar, imaginar, inventar...

Se necesitan **espacios** acondicionados para el juego en las calles, en las casas, en las escuelas, en donde se pueda jugar sin peligros y en libertad. Espacios que les permitan gozar de los objetos a su alcance y de los elementos naturales. Espacios en donde la particular disposición de los objetos sea un estímulo para la imaginación y la creatividad.

Los **compañeros de juegos** –papás, mamás, abuelos... y también los otros iguales– tienen un papel importante en el juego. Jugar solo tiene su valor pero, jugar habitualmente solo, puede incrementar los sentimientos de omnipotencia y limitar enormemente las posibilidades del juego. En el contexto de los juegos compartidos, el niño aprende a conocer a los demás y va formando su propia imagen. Sin esta puesta en escena con los «otros», difícilmente pueda el niño medir sus fuerzas, sus posibilidades, difícilmente pueda aprender lo que esperan de él y lo que él espera de los demás.

Y por último, los **juguetes** que aunque, como es evidente, no garantizan en absoluto el juego, son medios ideados para favorecerlo y estimularlo. Podemos definirlos como objetos que apoyan y estimulan la actividad lúdica y por tanto, mediadores entre el juego y el niño o el adulto. Cualquier cosa pues, puede convertirse para un niño en un juguete: una caja de cartón, unas piedrecitas, unas semillas, una sábana,...

## Papá, mamá..., ¿juegas?

**Los padres, madres y educadores tenemos una función importantísima** como garantizadores y favorecedores del juego de nuestros niños.

Hay adultos que se angustian ante los juegos agresivos o de contenido sexual; a otros les es difícil tolerar el ruido y alboroto que suponen algunos juegos; otros intentan estimular desmesuradamente los juegos llamados didácticos, convencidos de que así sus hijos desarrollarán mejor sus capacidades intelectuales, y otros hacen de los juegos de los niños una especie de cruzada ideológica imponiendo o prohibiendo juegos y juguetes según su criterio (muñecas para las niñas, camiones para los niños, etcétera).

A veces los adultos también convertimos el juego en una especie de aparcamiento que mantiene a los niños contentos y concentrados; de manera que, sin pretenderlo, relegamos al juego al puro entretenimiento, cuanto menos ruidoso y molesto, mejor.

**Es imprescindible pues, una actitud abierta, confiada y positiva del adulto** ante la actividad lúdica de los niños, facilitarles recursos, estar atentos a sus necesidades y al desarrollo del juego, saber disfrutar y gozar de la situación y el momento. Esta actitud atenta y confiada nos permitirá aceptar la necesidad del niño de jugar con nosotros o de apartarnos de su juego, nos posibilitará divertirnos compartiendo sus ilusiones y fantasías. Así, seremos capaces de crear un espacio de confianza, libertad y creatividad, estimulante del juego, en el cual el niño pueda crecer y desarrollarse.

## Las ludotecas: un espacio privilegiado

El concepto LUDOTECA nace ligado a la Declaración de los Derechos del Niño de 1959, con una clara voluntad de favorecer el derecho de los niños y niñas al juego. En aquella época, la primera necesidad que había que cubrir era la de facilitar el acceso a los juguetes y materiales de juego (fuente de desigualdad social) a los niños más necesitados, bien por razones económicas o por limitación de recursos lúdicos, como es el caso de los niños discapacitados. Es, pues, esta ilusión de «socialización del juguete, entendido como un bien público» uno de los principales motores de la ludoteca desde sus inicios.

Durante estos años, las ludotecas han hecho **un gran esfuerzo de adaptación** a las necesidades y características de su entorno, **intentando pro-**

**fundizar en su misión para dar respuesta a las demandas emergentes.** En nuestros días, el mundo, y nuestra sociedad occidental en concreto, camina muy deprisa y estos cincuenta años han sido testigos de cambios socioculturales importantísimos que, no sólo están modificando profundamente las condiciones de vida y de desarrollo infantil, sino el mismo concepto de infancia e incluso de familia. Los valores materialistas de mediados de siglo, basados en la búsqueda de la seguridad económica y física, han ido modificándose y, a principios del siglo **xxi** nos encontramos con una sociedad más rica, con niños y jóvenes que no han conocido la escasez y, por tanto, con la primacía de los valores basados en la calidad de vida, la estética, el consumo, etcétera, propios de la sociedad de bienestar.

La gran mayoría de nuestros niños y niñas tiene juguetes. Por primera vez, fruto de la sociedad de consumo en la que estamos inmersos, **los niños tienen más juguetes que tiempo para jugar.**

¿Tiene todavía sentido crear o **mantener centros que se ocupan de proporcionar** a los niños **juguetes** como bienes colectivos?

**La ludoteca como medio. ¡A jugar se aprende!**

Pero, volvamos a los orígenes. Si la ludoteca nace como medio para garantizar, o como mínimo facilitar, el derecho del niño al juego, la pregunta correcta sería: **¿Tienen hoy nuestros niños garantizado este derecho? ¿Son los juguetes la principal garantía del juego? ¿Está nuestra sociedad más comprometida con el valor educativo y de salud que supone el juego?**

**Debemos reconocer que un mayor acceso de los niños a los juguetes no ha supuesto de ningún modo que jueguen más o mejor.** Ahora es más difícil seleccionarlos correctamente (más juguetes, más publicidad, más imposiciones de modas...) Y sobre todo, sabemos que **para jugar no sólo hacen falta juguetes y que a jugar se aprende.** Vemos así que **la preocupación socioeconómica propia de los años 60 se desplaza hacia una preocupación cultural y educativa.**

Cada vez somos más los que, inspirados en las reflexiones de M. Mauriras-Bousquet, definimos **la misión de la ludoteca como la de aplicar técnicas y recursos que estimulen la capacidad de jugar de las personas**, concibiendo así una educación para el juego, complementando y renovando el concepto de educar a través del juego. En este mismo sentido, nuestra experiencia cotidiana y los estudios e investigaciones confirman que **nuestro modelo social**, si cabe, todavía **necesita más**

**del juego como vía fundamental en la socialización del niño y del ser humano**, al establecer una clara **conexión entre actividad lúdica y salud mental**.

Se impone la necesidad del *Homo ludens* (El hombre que juega) de J. Huizinga, o la de la concepción de ser humano de F. V. Schiller, «El hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega». Aunque como bien sabemos, nuestra sociedad se resista.

Si entendemos pues el concepto de **ludoteca como un medio y no como una finalidad** en sí misma, entenderemos que su supervivencia es hoy incuestionable, ya que el valor del juego es inherente al desarrollo humano y no a una moda o necesidad temporal. Esto supone, tener muy presente que lo verdaderamente importante es el objetivo que se pretende: promover el juego libre como actividad que estimula una actitud que nos hace mejorar nuestra capacidad de disfrutar de la vida, más sociables y más saludables.

A partir de aquí, los cambios sociales nos obligan a adecuar su concreción, la prioridad de sus funciones, los medios de los que nos serviremos para hacer frente a esos nuevos objetivos y retos. Objetivos que estarán en función del entorno global y específico donde se deba incidir. Y posiblemente nos encontraremos con **distintos y variados modelos de ludoteca**, haciendo gala de una de las características excepcionales de ella, su carácter lúdico, original y **flexible**.

Una de las dificultades con las que **nos enfrentamos** cuando intentamos esforzarnos por encontrar nuevas maneras, funciones, recursos, metodologías, etcétera, es que estamos hablando de **un concepto todavía poco consolidado** y difundido, en el que nos enredamos discutiendo qué es y qué no es propio de una ludoteca; qué es y qué no es lo que la define: ¿el espacio?, ¿el tipo de actividad?, ¿la metodología?...Y es lógico, en parte, que sea así: treinta años en una sociedad en constante evolución no son suficientes para consolidar un modelo.

Esta adaptación a los nuevos cambios sociales no debe, de ningún modo, banalizar, traicionar o relegar la finalidad de la ludoteca; es decir, su misión, su filosofía y su metodología educativa: **el juego libre**. En este contexto, juego libre no es sinónimo de abandono, no intervención o indiferencia. El juego libre en una ludoteca se traduce en conceptos como flexibilidad, espontaneidad, versatilidad y creatividad y refleja la autonomía del niño ante las actividades y los mate-

riales de juego. Ésta es una de las claves que diferencia la ludoteca de cualquier otro servicio infantil.

### Una fotografía de la infancia actual

En un estudio elaborado por Petra María Pérez Alonso-Geta, directora del Instituto de Creatividad e Innovación de la Universidad de Valencia, se citan, entre otras, las siguientes **necesidades educativas básicas** de niñas y niños españoles de entre 8 y 14 años, dentro **de su proceso de socialización**:

- interacción social en el juego con iguales
- sentimiento de pertenencia al grupo
- necesidad de afecto y aceptación
- desarrollo de autoconcepto positivo y realista
- motivación para el logro, autocontrol
- capacidad para superar la frustración...

Entre las características negativas en la socialización se citan:

- falta de entrenamiento físico y de capacidad de esfuerzo
- visión general en lugar de experiencia de la realidad
- falta de empatía
- falta de control para hacer duradera la gratificación
- escasa capacidad para superar la frustración, para evitar caer en la agresividad
- autoestima basada en ocasiones en la acción asocial (E.S.O.)
- acceso prematuro a los modelos de consumo y conducta de los adultos...

En este mismo estudio se citan las siguientes peculiaridades de estos niños:



- confían más en sí mismos que anteriores generaciones
- están más informados como consumidores y usuarios
- son más exigentes (tienen más lugares donde elegir y más libertad para hacerlo)
- tienen más dinero para sus gastos
- están más consentidos
- son más reivindicativos y pragmáticos
- les gusta competir
- valoran la emoción y el riesgo
- les gusta sentir que pertenecen a una pandilla
- consideran la novedad como un valor en sí mismo

Es evidente que, ante este panorama, **la ludoteca tiene que jugar un papel importantísimo** (nunca mejor dicho) ya que el juego es una actividad excelente para abordar con éxito las necesidades básicas de socialización de nuestra infancia, porque a través de él nos convertimos en seres sociales. Sin olvidar que el juego no es una actividad exclusiva de la infancia sino de la persona.

### Identificar nuevas necesidades educativas básicas

Podemos atrevernos a afirmar que las necesidades lúdicas que se apuntan en los estudios e investigaciones con niños, no son en realidad totalmente nuevas. Pero lo que sí es realmente nuevo es el grado de satisfacción de dichas necesidades.

- Ante la falta de espacios de juego al aire libre hemos encerrado a los niños en casa o les hemos fabricado entornos artificiales de juego motor (happy-park o similares).
- Ante la falta de hermanos o pandilla, les hemos ofrecido potentes juegos tecnológicos que les permiten divertirse solos; aunque hemos comprobado que su necesidad de socialización es tan grande, que esos mismos juegos están dando paso al establecimiento de las redes sociales virtuales.

- Ante la necesidad de competir hemos priorizado las actividades útiles (aprendizaje de contenidos): inglés, informática, música, deportes, etcétera. Y minimizado las actividades propiamente lúdicas: jugar por jugar.
- Ante la necesidad de rendir, les hemos proporcionado «tiempos» de recreo regeneradores de fuerzas entre obligación y obligación.
- Ante la necesidad de justificar el juego hemos sumado a los juegos y juguetes adjetivos que los hacen más útiles: educativos, didácticos, inteligentes, interculturales...
- Ante nuestros sentimientos de culpabilidad por dedicar poco tiempo a nuestros hijos o no cumplir con sus expectativas, les hemos ofrecido «sólo» juguetes...

De alguna manera, los adultos hemos priorizado, sin saberlo, nuestras necesidades personales y profesionales, exigidas por el modelo social, a la de nuestros niños. Hemos estimulado lo cognitivo más que lo afectivo, aquello que enseña conocimientos más que lo que enseña vivencias, sobrevalorando lo «inteligente» en detrimento de lo «emocional». ¡Sutil contradicción!, ahora que está tan de moda hablar de «inteligencia emocional». Y ahí nos estamos enredando incluso nosotros mismos.

Pero los niños saben lo que necesitan y continúan manifestando que lo que más desean es **jugar con otros, sentir que sus padres «pierden» tiempo con ellos, disfrutar** de la aventura y el riesgo **de los espacios naturales, sentirse mayores** pero también **pequeños, transgredir, disfrutar de la complicidad de los adultos...**

Y los educadores sabemos que tienen pocos recursos para divertirse jugando: aprender a disfrutar de lo «inútil» (el baile de una peonza, el vuelo de unas pompas de jabón, el sonido de una pieza de música), a saborear la espera (del turno, de unos buenos resultados, de su momento), a disfrutar del esfuerzo, a crear defensas ante la pequeña o gran frustración de perder o de no salirse con la suya..., y tantas cosas más.

Sabemos que para jugar necesitamos, como hemos dicho anteriormente, lugares, espacios (y no sólo metros cuadrados dentro de un equipamiento), tiempo libre, compañeros y compañeras y, evidentemente, juegos, juguetes y materiales lúdicos. Pero sabemos que también necesitamos mejorar la consideración social del juego, un «visto bueno» social, en especial en el caso de la infancia.

## Jugar ¿es cosa de niños?

Es cierto, que en esta reflexión nos hemos centrado casi de manera exclusiva en el juego relacionado con la infancia. Y resulta lógico ya que los orígenes de la ludoteca nos remiten a ello. Pero, ¿la necesidad de actividad lúdica es sólo propia de la infancia? **¿Sólo necesitan jugar los niños?**

Sabemos que no. En la etapa adulta disponemos de menos tiempo libre para el juego y sin embargo, ¿qué mejor terapia para el estrés y la tensión que la risa, la espontaneidad y el placer que proporciona el juego? La primera excusa son los hijos..., gracias a ellos, el juego está «justificado». Pero, ¿podemos imaginar propuestas de juego para los adultos independientemente de las propuestas ligadas a sus hijos? ¿Somos capaces de idear técnicas y actividades suficientemente persuasivas para ellos? ¿Puede, en este sentido, el concepto de ludoteca aportar elementos eficaces? ¿Nos atrevemos a profundizar en el significado de ludoteca comunitaria o educación y juego para todos?

Siguiendo en esta línea, los abuelos disponen, en muchos casos, de gran cantidad de tiempo libre, prueba de ello es la proliferación de asociaciones de la tercera edad y de servicios como los centros culturales y/o asistenciales. El juego puede ser para ellos una manera de «pasar o matar» el tiempo o una manera de divertirse manteniéndose en forma tanto física como psíquicamente, disfrutando de las relaciones con los demás. ¿Pueden las ludotecas tener propuestas para ellos? ¿Pueden éstas estar entre las nuevas misiones de la ludoteca?

## ¿Cómo se adaptan estos espacios de juego a los cambios sociales emergentes?

En primer lugar hace falta identificar esos cambios, **descubrir las necesidades percibidas por la sociedad**. Por una parte, existe una clara percepción social de que **la calle y los parques y espacios públicos no reúnen las condiciones necesarias para el juego** de los niños y, por otra, sabemos que **el juego motor al aire libre es una de las carencias infantiles** constatada en las investigaciones (no es gratuito el éxito de los parques de ocio infantil). Es evidente que ésta es una de las nuevas necesidades propiciadas por los cambios sociales. ¿Cuál sería, en este sentido, la respuesta de la ludoteca? Sin duda, ahora más que nunca, que **la instalación de nuevas ludotecas tuviera en cuenta esta necesidad**. Pero planteémoslo al revés. En vez de buscar espacios en donde podamos equipar ludotecas con áreas al aire libre ¿por qué no ima-

ginamos **ludotecas en los parques públicos como una manera de recuperarlos y dinamizarlos? ¿Y en los polideportivos?, ¿o en otros entornos de vida ciudadana?** Seguramente estas ludotecas no responderán al modelo de ludoteca que conocemos hasta ahora, pero pueden tener una función lúdica y social importantísima, ser un eslabón más en el compromiso de las ciudades con la educación, promovido por la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras.

Sabemos también que, con más frecuencia, **los niños y niñas abandonan las ludotecas a edades más tempranas. Sin embargo, todavía nos resistimos a incorporar las actividades lúdicas que más y mejor pueden atraerles:** juegos multimedia, de rol, cartas coleccionables, construcciones tecnológicas... Hablo de incorporar este fondo sin complejos y con convencimiento. No como un simple incentivo o reclamo para atraerles, sino sabiendo utilizar correctamente las posibilidades lúdicas que nos ofrecen estos **juegos de nueva generación**. También sabemos que a estas edades más que nunca, los chicos y chicas necesitan retos y proyectos que les motiven. Desde esta óptica, la participación en campeonatos estatales o internacionales, presenciales o virtuales parecen herramientas muy interesantes.

Otra consideración social es que los niños tienen demasiados juguetes. ¿Para qué entonces proporcionarles más? La ludoteca debería apostar por **una selección más profesional** que la convirtiera en **preceptora útil**:

- contemplar las necesidades, pero también los gustos y modas de forma crítica
- contemplar criterios educativos en su concepción más amplia (no todo vale, aunque todo debe conocerse, discutirse en un equipo interdisciplinar y valorarse)
- estar siempre al día de las últimas novedades y tener opinión contrastada
- saber recomendar juguetes en función no sólo de la edad sino también de las características específicas de los diversos colectivos
- conocer los resultados de las investigaciones sobre valores, gustos y necesidades del colectivo con el que se trabaje

mentales y tiene necesidad de divertirse, relacionarse y comunicarse. El juego es para ellos no sólo recuerdo positivo de la infancia, sino atractiva actividad de mantenimiento de las facultades motrices e intelectuales y, sobre todo, medio de diversión y relación entre ellos.

### Un reto, una ilusión, un futuro...

El primer reto que debemos afrontar es el de superar el concepto de ludoteca como equipamiento exclusivo para la infancia, profundizando en su misión, concepto y metodología:

- Hacer posible una educación para el juego y a través del juego: es decir, idear y aplicar técnicas y actividades que estimulen la capacidad de jugar tanto en niños como en jóvenes, como en el seno de la sociedad.
- El juego libre con juguetes comercializados, tradicionales o inventados, sin juguetes, con otros niños y mayores de todas las edades, entre cuatro paredes o al aire libre.

A partir de aquí se nos abre un importante abanico de especializaciones en función de las edades, entornos, tipologías de juegos y juguetes. Esto significa que la ludoteca tiene **el reto de salir**, de «**romper el corsé**» que le impone el espacio físico y de volver a **imaginarse**.

**Imaginarse** en el entorno escolar, en el hospitalario, en el del parque público, en el del centro de la tercera edad, en el del centro cívico, en el del polideportivo, en el del centro comercial, en el de la fiesta... **Imaginarse** como **amplificador** de las necesidades de juego de los niños y de los adultos. **Imaginarse** como espacio comunitario en el que niños y mayores se sientan **más protagonistas que usuarios**. Los niños y los adultos necesitamos relaciones de pertenencia, sentirnos partícipes de proyectos comunes y la ludoteca es un proyecto magnífico en tanto se percibe como acción comunitaria y no sólo servicio para consumir.

La ludoteca debe imaginarse fuera de ella misma, y debe influir. **Influir** en la familia, en la escuela, en los planes municipales y de gobierno y en los medios de comunicación. Y debe hacerlo sin complejos y con la pasión que caracteriza al juego.

La ludoteca debe también aprender a **comunicarse**. A comunicar su misión, su filosofía, sus servicios, copiando si hace falta los modelos publicitarios: no sólo debemos informar sino sobre todo saber **persuadir**. ¿De qué nos sirven equipamientos o magníficas actividades si no

nos acercamos a las necesidades y estilos sociales imperantes?

Y la ludoteca debe **implicar**. Implicar a la administración. Animarla a cumplir con su compromiso respecto a la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989. Comprometerla en la mejora de los equipamientos, en la búsqueda de recursos externos si hace falta, en el trabajo interdisciplinario que anime la innovación y a la originalidad en las soluciones, en el apoyo institucional a la formación de los ludotecarios y a la ampliación de las salidas profesionales, en el trabajo a favor de la revalorización social del juego.

Implicar a las empresas de servicios que gestionan ludotecas, a los maestros y a las escuelas, a las Asociaciones de Padres y Madres y a los gestores de actividades extraescolares, a las universidades, a las empresas... Implicar a toda la sociedad en pro de un bien común.

### **Preservar y promover el derecho a jugar: *La International Play Association***

Hemos visto por qué jugar es un derecho y cómo actualmente las ludotecas son un espacio privilegiado para promoverlo y preservarlo. Existen diferentes asociaciones e instituciones comprometidas con el juego de los niños. En este sentido, no podemos dejar de recordar el papel de la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (IPA), ([www.ipaworld.org](http://www.ipaworld.org)), organización reconocida por el Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas (ECOSOC), con estatus consultivo con UNESCO y UNICEF, cuyo principal objetivo es preservar, proteger y promover el derecho de todos los niños y niñas al juego.

El hecho de que las Naciones Unidas decretaran 1979 Año Internacional del Niño infundió a la IPA las fuerzas necesarias para su despegue y desarrollo. Un momento clave para la asociación fue la adopción por parte de las Naciones Unidas –en la Convención sobre los Derechos del Niño– del Artículo 31, que rinde tributo a la importancia del juego en el desarrollo de la infancia, como ya hemos visto al principio de este artículo. Desde entonces, la organización se ha ido ampliando, poco a poco, hasta llegar a ser una asociación de peso internacional. Los encuentros se han llevado a cabo en Inglaterra, Francia, Italia, Canadá, Países Bajos, Eslovenia, Suecia, Japón, Australia, Finlandia, Portugal, Brasil, Alemania y Hong Kong.

IPA cuenta desde los años 90 con representación en España. Se constituyó como asociación en el año 2005, con la voluntad de ser **una asociación activa e influyente, que aglutinara el conocimiento, la**

**energía e ilusión de profesionales de distintos ámbitos** interesados por el juego y el desarrollo saludable de niños y niñas. Los objetivos que se plantea la asociación en España son:

- ser una plataforma de intercambio, creación y gestión de información en el ámbito del juego y del derecho de niños y niñas al mismo
- promover el juego a todas las edades
- promover estudios e investigaciones en torno al juego y la actividad lúdica
- organizar y dinamizar jornadas multidisciplinarias de diálogo y debate sobre temas relacionados con el juego
- velar por el derecho de niños y niñas al juego : en casa, en la calle, en espacios públicos, en los patios de colegio, en las ludotecas
- ofrecer asesoramiento sobre la implementación de ludotecas y espacios de juego (parques y plazas), así como sobre la puesta en marcha de proyectos lúdicos con otras organizaciones o instituciones

### **Día Internacional del Juego: una llamada mundial para celebrar el derecho a jugar**

El **28 de mayo** se celebra el **Día Internacional del Juego** en el que se invita a todas las personas, niños y mayores, a permitirse el espacio y el tiempo adecuado para jugar con plena conciencia de estar haciéndolo... En definitiva, se anima a toda la sociedad a disfrutar jugando.

Recuperar el **juego** como una ilusión, un reto compartido, no es cosa de un día, por muy internacional que éste sea. Pero por algo se empieza y bien está dedicar un día a la fiesta, al permiso, a la trasgresión inocente, a la complicidad entre padres e hijos, entre amigos.

Quizás ese día sea un buen momento para iniciarse y organizar una partida de parchís después de la cena, o para salir puntuales del trabajo y volver del colegio jugando al *Veo veo* con los hijos, sin prisas, sin estrés, sin objetivos que cumplir. Mil excusas para respirar a fondo, mirar a nuestro alrededor y disfrutar de lo que somos y tenemos. Mil excusas para reír, para vivir el ahora y el aquí, para jugar juntos.... ¡Puro apetito de vivir!

En muchos países se celebra el Día Internacional del Juego. En España, desde hace cinco años, IPA España ([www.ipaspain.org](http://www.ipaspain.org)) y AtZar, la Asociación de Ludotecas de Catalunya ([www.atzar.org](http://www.atzar.org)), animan a instituciones de distintos ámbitos a adherirse a esta celebración y a promover **el juego como un derecho y una necesidad de la infancia en particular y de todas las personas en general**.

Los materiales, recursos, ideas y propuestas concretas que se facilitan pueden consultarse en la web [www.diadeljuego.org](http://www.diadeljuego.org)

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Huizinga, J. (1938/2008). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Marín, I., Penon, S. y Martínez, M. (2008). El placer de jugar. Aprende y diviértete con tus hijos. Barcelona: Ediciones CEAC.

(nota Ursula: poner título en cursiva)

Mauriras-Bousquet, M. (1991). Puro apetito de vivir. *Correo de la UNESCO*, 157, 13-17.

Pérez Alonso-Geta, P. (1994). *Valores y estilos de vida de los niños españoles. El juguete en su categoría social*. Valencia: FEJU.

Schiller, F. (1793/1990). *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos.

Wallon, H. (1941/2000). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Editorial Crítica.

#### Resum

La vida infantil no es pot concebre sense joc. Així comença aquest article, que ens ofereix una reflexió sobre la importància del joc en la vida de les persones. Una importància de tanta magnitud que es converteix, en el cas dels nens i les nenes, en dret, recollit l'any 1989 en la Convenció sobre els Drets del Nen. Però, perquè el joc sigui realment estímul d'un creixement sa, es necessiten temps, espais, materials lúdics i companys de jocs; tot plegat envoltat per la mirada atenta i encoratjadora dels pares i adults.



També s'analitza el paper actual de les ludoteques en la difusió i la promoció del joc, tenint en compte les noves necessitats socials. Amb aquesta intenció es parteix de les característiques i necessitats educatives bàsiques dels nens espanyols entre els 8 i els 14 anys, identificades a través d'un estudi recent de la Universitat de València.

Per últim, es dona a conèixer el treball dut a terme per la International Play Association a Espanya (IPA Espanya) –entitat fundada el 1961 a Dinamarca–, que hi actua com a associació des de l'any 2005. D'entre tots els projectes d'aquesta associació, se'n destaca la celebració del Dia Internacional del Joc (Play Day), que, a través d'accions de comunicació i difusió, transmet a tota la societat la necessitat del joc en el desenvolupament i creixement de la persona.

## Abstract

Children's life cannot be understood without play. This is how this article begins, contributing with a reflection on the importance of play in people's lives. Such a huge importance that, in the case of children, it becomes a right, as shown by the Convention on the Rights of Children in 1989. But, in order for play to really be a stimulus of healthy growth, we need time, spaces, playing materials, and playmates; all this under the watchful and encouraging eye of parents and adults.

We also analyse the current role of playrooms in the dissemination and promotion of play, meeting new social needs. To do this analysis, we start from the characteristics and basic educational needs of Spanish children between the ages of 8 and 14, identified in a recent study by the University of Valencia.

Finally, we present the work carried out from the International Play Association in Spain (IPA Spain), an entity founded in 1961 in Denmark that has worked in Spain as an association since the year 2005. Among all the projects of this association, we stand out the celebration of the International Play Day, which through communication and dissemination actions transmits to all the society the need of play for the person's development and growth.